

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran pendidikan menjadi kian signifikan untuk kehidupan sekarang ini dan diharapkan mampu membentuk pengembangan sikap, keterampilan dan kecerdasan intelektual bagi peserta didik. Di samping itu pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi menyebabkan berbagai inovasi bermunculan terutama penerapannya dalam bidang pendidikan. Penerapan pengaplikasian Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai tolak ukur untuk mengejar ketertinggalan kualitas sumber daya manusia di Indonesia khususnya dalam bidang pendidikan.

Salah satu jenjang pendidikan yang dipersiapkan pemerintah untuk menghasilkan lulusan yang inovatif, mandiri dan dapat mengisi kebutuhan kerja sinkron dengan kompetensi keahlian yang dipilih adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Lulusannya diharapkan mampu menguasai kompetensi kejuruan sesuai keahlian yang dipilih.

SMK N 2 Yogyakarta sebagai salah satu SMK yang menyelenggarakan kompetensi keahlian multimedia. Siswa kompetensi keahlian multimedia diwajibkan menguasai kompetensi kejuruan diantaranya adalah dasar-dasar desain grafis, desain media interaktif, desain grafis dan percetakan, animasi, dll. Kompetensi keahlian tersebut sangat menunjang untuk memberikan bekal keterampilan pada dunia kerja.

Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran di depan. Metode seperti ini kenyataannya belum

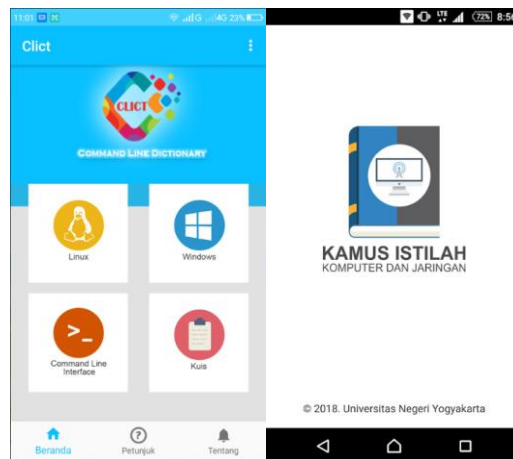
efisien dalam pelaksanaan belajar mengajar (Suyitno, 2016). Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan langsung pada saat melakukan Praktek Lapangan Terbimbing (PLT) pada bulan November 2018, beberapa siswa kompetensi keahlian multimedia mengalami kendala dalam memahami materi dari kompetensi keahlian karena banyaknya istilah yang digunakan dalam desain grafis selain itu juga ditemukan multitafsir istilah yang menimbulkan miskomunikasi saat proses belajar. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada ibu Alia Nutrisiany Purnomo selaku guru pengampu mata pelajaran dasar-dasar desain grafis menyatakan adanya kesamaan mengenai permasalahan tersebut.

Permasalahan tersebut dapat terjadi dikarenakan minimnya media yang dapat membantu siswa untuk mudah memahami dan mengetahui istilah yang ada dalam dunia desain grafis dan periklanan. Sebenarnya referensi untuk mengetahui istilah dalam desain grafis dan periklanan ini bisa didapat dari buku, dari *software* desain yang digunakan dan bisa melalui *online*. Namun perpustakaan sekolah masih belum mempunyai buku mengenai referensi mengenai istilah desain grafis sedangkan jika melalui *online* ada banyak sumber yang memberi penjelasan yang berbeda-beda, sumbernya belum tentu valid dan sebagian menyebabkan multitafsir pada siswa.

Mobilitas sumber referensi memungkinkan pengguna dapat memanfaatkan sumber referensi tanpa terbatas ruang dan waktu. Maka dari itu sumber referensi akan dikembangkan dalam bentuk aplikasi *smartphone*. Menurut data dari gs.counter.com selama desember 2017 hingga 2018 mengenai klasifikasi pengguna *smartphone* di Indonesia sebanyak 90,45% memakai sistem operasi

Android, 4,56% memakai sistem operasi IOS dan sisanya menggunakan sistem operasi lain. Melihat jumlah pengguna *smartphone* Android yang cukup banyak maka penelitian ini akan menghasilkan produk aplikasi Android.

Sudah ada pengembangan aplikasi sejenis, namun aplikasi masih menggunakan *database offline* sehingga harus melakukan pembaharuan aplikasi kalau ada pembaharuan *database*. Adapun tampilan aplikasi sejenis yang sudah dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Aplikasi Sejenis yang Sudah Dikembangkan

Aplikasi ini akan dikembangkan dan diuji melalui pengujian kualitas media belajar dan pengujian kualitas perangkat lunak sebelum digunakan oleh pengguna. Pengujian kualitas perangkat lunak menggunakan acuan ISO 25010 yang telah dikembangkan untuk menggantikan ISO 9126 yang sebelumnya menjadi acuan internasional pengujian kualitas perangkat lunak.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat diidentifikasi terhadap masalah yang muncul, antara lain:

1. Siswa SMK diharapkan sanggup memenuhi tuntutan dunia kerja.

2. Siswa SMK diharapkan sanggup menguasai segala kompetensi kejuruan yang dipilih.
3. Adanya multitafsir mengenai istilah desain grafis dan periklanan sehingga siswa SMK N 2 Yogyakarta kompetensi keahlian Multimedia mengalami kesulitan untuk memahami maksud dari istilah.
4. Kurangnya pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar di kalangan siswa. Sebagian besar hanya digunakan untuk mengakses aplikasi hiburan dan sosial media.
5. Belum tersedianya aplikasi kamus istilah desain grafis dan periklanan sebagai sarana media bantu belajar siswa SMK Negeri 2 Yogyakarta kompetensi keahlian Multimedia

C. Batasan Masalah

Berdasar dari identifikasi masalah yang ada, batasan masalah yang dibuat peneliti dalam penelitian ini adalah belum adanya sumber referensi mengenai istilah-istilah desain grafis dan periklanan yang dapat digunakan secara fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah didasarkan dari identifikasi masalah dan batasan masalah, sehingga dirumuskan menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi sebagai sumber referensi guna mengetahui maksud dan arti dari istilah-istilah desain grafis dan periklanan?
2. Bagaimana cara menjamin kualitas aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan standar kualitas sebagai media belajar dan standar kualitas perangkat lunak standar ISO 25010?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka diperoleh tujuan yang sesuai sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi kamus istilah desain grafis dan periklanan sebagai media belajar siswa SMK N 2 Yogyakarta kompetensi keahlian multimedia
2. Mengetahui tingkat kualitas aplikasi kamus istilah desain grafis dan periklanan sebagai media belajar siswa SMK N 2 Yogyakarta kompetensi keahlian multimedia dan tingkat kualitas perangkat lunak standar ISO 25010.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan mempunyai spesifikasi produk meliputi aplikasi Android berupa kamus istilah desain grafis dan periklanan yang mampu memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah desain grafis dan periklanan beserta aplikasi web sebagai alat manajemen aplikasi.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai acuan bagi pembaca yang bermaksud melaksanakan penelitian yang relevan.
 - b. Menambah pengetahuan mengenai konsep pengembangan aplikasi Android pada bidang pendidikan.
 - c. Memberikan sumbangsih dalam bidang pendidikan mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Menjadi sarana pengaplikasian ilmu perkuliahan guna memberikan manfaat bagi masyarakat luas.
- 2) Mempelajari proses pengembangan aplikasi perangkat lunak beserta standar pengujian kualitas perangkat lunak

b. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah dan mempercepat dalam pencarian pengertian mengenai istilah desain grafis dan periklanan.
- 2) Mempermudah pemahaman istilah-istilah desain grafis dan periklanan.
- 3) Mempermudah pemahaman materi khususnya mata pelajaran yang berhubungan dengan desain grafis dan periklanan.